no.76
昭和52年 7/15
Game Machine

ゲームマシン

Semi-monthly PUBLICATION:JULY.15,1977 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 大阪市北区神山町79(山名ビル) 〒530 ☎06(314)0309 郵便振替 大阪307852 年間購読料(送料共)7,200円

暑中お見舞い号

論潮

責任果せる業界!?

私たちの業界をとり囲む環境は日ましに厳しくなりつつあるように見える。それは一方で、機械ゲームないしアミューズメントの社会的有用性が認められ、業界側の責任がいよいよ飛躍的に増しつつある、という段階をさし示していると言えようか。

実際、本紙がくりかえし主張し、編集の基本としていることがらが、ただ実現したにすぎない、と言い切っていいが、まだ業界の内側に甘さが残っているようで、よほどのことがないかぎりそれらの甘さとの対決が今しばらく続けられることになろう。けだし環境が厳しくなろうと、本人にとっては、多少とも時間のかかるもののようだから。

混乱した概念

それにつけても私たちの業界内での《概念》の混乱は、なかなか直らないものだ。すでに常用語となった「メダルゲーム」という言葉の意味ですら、業界内では、ギャンブル機械ゲームという受け方から、店頭ロケでメダルの出る機械ゲームという受けとめかたまで、幾通りにもあって、私どもは交通整理に大わらわ、という状態である。

ましてや「メダルゲーム」で使用される「メダル」は「メダル」に統一されてしかるべきはずが、堂々と「コイン」で通用してはばからないのが現状である。実例から申し述べるならば、「メダルゲーム」の先駆者である某オペレーターのメダルゲーム場には、明らかに「コイン」の表示がしてある。この場合、コインつまり貨幣としての硬貨を機械が受け入れ、そして払い出している、という意味なのであろうか。

一方、ゲームコーナーのオペレーションがいまひとつパッとしない、大手の某メーカーのメダルゲーム場では、きわめて厳密に「メダルゲーム場運営規準」が適用されていて、プレイ後のメダルを捨てるつぼまで用意されている。それは当然なのだが、そこまで徹底する姿勢が、なぜ他のオペレーターに少ないか、と問いたいのだ。

「メダル」と「コイン」の概念の差異については、本紙第66号、第67号で述べた通りであるが、コインで作動する機械（コイン・オペレイティッド・マシン）にすべてを集約する、という考えかたであるならば、おそらくメダルゲームはこれほどまでに伸びなかっただろうし、メダルゲームの伸張による業界の拡大もなかったろう、と思われる。その場合「メダル」は必要のない概念だった、とあきらめもつくだろう。

だが事実はそうではなかったはずだ。

始め良ければ

たとえば「コイン」をメダルゲーム機がスンナリ受入れているとしよう。払い出されるのも「コイン」であればたしかに便利だろう。さらに工夫してメダル払出しを行ない、そのメダルを換金(品)するのも一方法であろう。これらの場合、すべて刑法の適用を受け、犯罪とされることも自明であろう。いくら「これは単なるアソビ」などと言いわけを言おうと、犯罪は犯罪。有罪が確定すれば、いわゆる「前科者」となれる。こういう例が絶えないのが現実だし、本紙でも警察庁の全国統計資料を掲載することによって、現場からの警告を行なっている次第である。あまりうれしくもない、というのが本紙の偽わらざる考えでもある。

分別ない大人

スーパーマーケットなどのロケーションにおいても、メダルゲームは確かに着実に浸透していっている。それを積極的に採り入れるオペレーターから、きわめて慎重にしかも台数を押えて採り入れるオペレーターまで、これも幅は広い。いわく、メダルゲームは売上げがよい、子どもには父兄さえついておればよい、との論拠である。それは時代の流れだ、と説明するオペレーターもいる。もちろんそれらの論拠は間違ってはいない。しかし、だからと言って、すべて正常にオペレートされているかどうか、は疑問である。

いくつかの会合で指摘されていることがらだが、アーケードゲーム場にメダルゲームをあいまいな方法で採用して、行政指導を受けるケースが最近目立っている。メダルゲームはアーケードゲームと区分されてしかるべきなのに、なんの区わけもない、という例は少なくない。さらに言うならば、最近の傾向は、スーパーマーケットやら街中のゲーム場を問わず、一段と悪化しているようである。

たしかに子どもにメダルゲームをやらせると売り上げは増大する、と言われる。しかし、そのゲーム場全体の売り上げから言えば、たいした売り上げ増にならない、とも言う。私どもは、これらの議論を「間違った前提に立つ危険な議論」と呼びたい。

子どもからおカネをとりあげる、というムゴイ商売ではなく、子どもたちに楽しい遊びを提供するという産業へと、私たちの業界を高めたいならば、遊びの内容がギャンブルに終始するようなものは自粛するべきだろう。つねに今以上のアミューズメントを正しく提供せよ、が私たちのテーマなのである。

遠藤氏叙勲祝賀会

華やかに叙勲を祝す

業界初の叙勲者となった遠藤嘉一氏（JAA会長、日本娯楽機(株)社長）の、叙勲を記念する祝賀パーティーが六月二十日、東京丸ノ内の東京会館にて開かれ、同氏ゆかりの各界有力者約二百五十名が集まり、大いに同氏の功績をたたえた。

業界、新段階に

これは同氏がさきほど産業功労を認められ、勲五等双光旭日章を授与されたことを記念して、さらに、この業界等に果してきた同氏の功労をたたえ、叙勲の喜びを関係者とともに確かめるため開かれたもので、全日本遊園協会（JAA）、(財)日本昇降機安全センターなどの関係諸団体もこのパーティーを盛り上げた。

写真上は感激のあいさつする遠藤氏

式次第としてまず、遠藤氏の子息である遠藤栄氏（日本娯楽機(株)副社長）から、今回のパーティーの趣旨と参加者に対するお礼など、若々しく「開会の辞」が述べられてスタート。次に来ひん祝辞に移った。

開会の辞をのべる遠藤栄氏

情熱、努力、責任

遠藤氏のこの業界での草分け時代からのロケーション先である、浅草松屋についてはよく知られるところであるが、(株)松屋の取締役浅草支店長、中後智夫氏は当時のいきさつを再現し、昭和六年ごろ浅草松屋百貨店に日本初の室内遊戯場が出きて、それが現在にまで発展したこと。また、当時から現在に至るまで一貫した情熱を遠藤氏が燃し続けてきた、と述べた。

また、(財)日本昇降機安全センターの理事長、稗田治氏からは、遠藤氏がアミューズメントにおいての安全性を重視し、戦前からさまざまに安全性確立の運動をはじめていたこと。さらに、同センター等の役員として、安全管理の指導に情熱をそそいできたこと。これが認められて昭和四十八年には建設大臣より表彰されたこと、など詳細に述べた。

遠藤氏が会長をつとめる全日本遊園協会からは山田三郎副会長が、同協会の現段階に至るまでの遠藤氏の組織づくりへの献身的努力について語ったが、戦前・戦後を通じアミューズメント業界の組織を図り、児童遊園地協会（昭和十六年）、日本遊園施設協会（同三十四年）、日本遊園施設工業会（同四十三年）、日本遊園施設協会（同四十六年）、全日本遊園協会（同四十八年）と続く、熱心な活動ぶりが披露された。

遠藤氏関係者　感激ひとしお

これらの祝辞を受けて遠藤氏は、多少あがり気味ではあったが、「これまでの働きが認められ勲章をいただき、まことに感激しております。今ここに改めて、これは私のみに対する叙勲ではなく、より良き業界へとご協力下さったみなさまへの叙勲だと解させていただきます。この感激を忘れず、さらにこの産業に尽す覚悟でございますので、今後ともみなさまのご協力をあおぎたい、と思います」と、これまでを回顧しつつ、お礼と挨拶。

記念品は、全日本遊園協会より掛軸が中村雅哉副会長の手から、また日本娯楽機械オペレーター協同組合（JOU）より肖像画が内田博理事長の手から、それぞれ遠藤氏に手渡された。そして、東京都昇降機安全協議会理事長、丹野敬蔵氏による乾杯の音頭で、華かにパーティーが繰りひろげられた。

パーティーは日本娯楽機(株)常務の吉野正彦氏による閉会挨拶まで、なごやかに進められたが、途中、舞台では全日本遊園協会専務の山本昇氏による尺八演奏が披露されたり、随所で遠藤氏の功労をたたえるエピソードが紹介されていた。

記念品贈呈

JAAの中村氏から掛軸

JOUの内田氏から肖像画

来ひん挨拶に立った、上から中後氏、稗田氏、山田氏。

喜び増す業界

上の写真は、4月29日付の叙勲決定の証書（一部ガラスで反射光）

（祝賀会場）

祝賀会に列席したのは、同氏ゆかりの各界有力者ばかりで、当業界人もトップクラスばかりが全国からお祝いに駆けつけた。

なお本紙第72号五めんに掲載されている資料の中で、「自動歩行象」に乗っている子供は、現在、サクラ娯楽(株)社長の若田部元幸氏である。当時のアミューズメントに対する遠藤氏らの意欲がよく現われている例だ。

金持ちブッシュネル

「プレイボーイ」「タイム」で紹介

アタリ社会長

「ポン」をはじめとしてTVゲーム機の開拓者であり、第一人者とされる米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーヴェイル）のブッシュネル会長のことが、国際的な雑誌「プレイボーイ」六月号、「タイム」六月十三日号で〝最も新しいお金持ち〟として話題になっている。

「タイム」で紹介された同氏は現在三十四歳。今から五年前の一九七二年に同社を設立したとき、二十八歳の若さで、しかもたったの五百ドルの資本金であった。それが七三年末の決算では売上高千百万ドル、七五年末には三千六百万ドルに達した。同社は昨年、ワーナー・コミュニケーションズ社に二千八百万ドルで買収され、一躍大金持ちとなった。

同氏は成功の由来を、「総合的なビデオに関する技術、教育、知識のそれなりの組合せと、遊園地での仕事という素地」、それと大学での「経営学コース」にある、と語っている。

おもしろいのは「プレイボーイ」で、同氏がこれまでお金を使ったのは、古いゲーム機——それは一九〇六年ごろのものから——を自宅に買い集めることぐらい。もともと、「乞食になったところで世界中を旅行したかったのに、現在は仕事が楽しくて、やめられない」、今でも毎日十二～十四時間も働くと言う。

お金の使い道は、と問われて、同氏は「ぜいたくはするつもりがない。自分の考えで遊園地を作ること——それが夢だ」と語っている。

第15回AMショー　出展申込締切迫る　JAA

全日本遊園協会（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の十八、☎四〇七－八七一一、遠藤嘉一会長、略称JAA）主催の第十五回アミューズメントマシンショー（ショー委員長＝(株)ナムコ・中村雅哉氏）の出展募集要項は既報のとおりだが、出展資格が会員に限られているため、非会員で出展希望のものは入会申込を七月十五日までにしなくてはならない。

出展の申込みは七月三十日までとなっており、目下出展申込用紙が配布されているが、円滑な申込みが期待されている（問合せ先＝事務局）。

AM部会、活発化　22日にオペレーター部会総会

JAAの部会活動は着々と活発化しているが、それらは次のとおりである。

六月十五日（タイトー本社）＝AM部会・電気用品取締法委員会（委員長・(株)三共）。

七月五日（JAA本部）＝AM部会・ペイアウトマシン技術委員会（委員長・(株)セガエンタープライゼス）。なおここでは今回、名古屋で子どもがゲーム機の下敷きになって大けがをした事件（次号掲載）について、こういう事の起らぬよう検討されている。

七月七日（タイトー本社）＝AM部会・模倣機械規制委員会（委員長・(株)ホープ）。

また、オペレーター部会（部会長・(株)シグマ）の第二回総会が次のとおり開かれる予定である。

七月二十二日、大阪難波のホテル南海にて二時から。

日輝商会に　ジープ、西永が合併

神戸のオペレーターである、ジープ商会（西永勝太郎氏）と西永商会（西永嘉孝氏）がこのほど合併、法人として新たに発足した。新社名、組織構成は次のとおりである。

(株)日輝商会＝神戸市東灘区田中町一の四の十八、☎（〇七八）四一一－一四七三。西永勝太郎社長、西永嘉孝専務。

お知らせ

発行所（本紙編集部）移転。

謹啓　三伏の候ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。

さてこのたび小社では、下記のとおり事務所を移転し、さらに円滑な本紙発行態勢に努めることになりました。従前の所在地に近く、電話番号などに変更はございません。　敬具

《新住所》〒530

大阪市北区神山町79　山名ビル

☎（06）314-0309(代)

アミューズメント通信社

「ゲームマシン」編集部

楽しさを乗せて――
SLレストランオープン
設立5周年の三栄商会（沼津）

八百半沼津店ほかにてオペレーションを展開している、㈱三栄商会（本社＝沼津市大岡三二四三の三、☎〇五五九―二一―五一―八四、吉川正明社長）では、六月二十八日、沼津駅北口のマルトモバラエティストア二階にて「SLレストラン・ふるさと」を披露した。

これは大阪娯楽機製作所（本社大阪府、雅楽孝之社長）開発の「SL・D51料理運搬列車」を利用したもので、同機では第七号機。レストランの中を食事を運びながらSLが走る姿は壮観であり、子どもたちにはなによりの楽しみ、と好評。

披露当日、JOUの内田理事長ほか大勢が集まり、感心していた。

同社は沼津を拠点に遊園施設部門、書籍販売部門を展開してきたが、これにより「フードサービス部門」を加えたことになる。

列車からとり出した料理で舌つづみ

喜びのJOUのメンバー（右から3人目が吉川正明氏）

殺人レース上映
コロンビアの21世紀の恐怖

本紙第64号「海外の話題」で紹介した、エクセディ社のTVドライブゲーム「デスレース」の映画版が、このほど日本に上陸し、すでに主要都市で上映開始されている。

この映画は、同名のゲーム機と同様、いかに人間をひき殺すかがゲームのポイントとなっており、非人間的な「21世紀の恐怖」を見せつけるのが狙いのようである（七月上旬からロードショー。コロンビア映画）。

上の写真は映画のひとこま

盤面とりかえができる
ニューミラクル発表
さとみ

風営機種アレンジボールでも知られている㈱さとみ（本社＝東京都板橋区徳丸四の十七の十、☎九三六―四五一一、里見治社長）は、六月二十日から二日間、東京の椿山荘で新製品発表会を開催、あわせてレセプション、パーティーを開いた。

これは同社が新開発した「盤面総分離方式」の「ニューミラクルシリーズ」を発表するもので、「ポップス」、「パンチョス」、「カンカン」など八機種を一度に紹介し、オペレーターの期待にこたえた。

新シリーズの最大の特徴はパチンコ盤面がセットになっており、ボックス部分から着脱できる点で、これが可能になったのはSI[illegible]の電子技術を採用したためである。同社では一台分のコストで二台分の入れかえができる、とお店の効率を強調している。

末佐副会長が講話
内容充実した第三金曜会

関西の若手業界人の集まり「第三金曜会」（連絡先＝アミューズメント通信社）の六月例会は、六月二十九日に大阪、ホテル南海にて開かれ、講演と映画上映の有意義な会合となった。

これは㈱ナムコの手塚明雄氏幹事による会合で、①JAAの末佐副会長による「JAA活動について」の講演、②豊永産業㈱の則岡安夫氏による大型乗物機「コークスクリュー」の8ミリ上映と解説、③各社の新製品紹介などの内容になり、従来のものとは少し異なる会合となったが、参加者三十二名と大いに盛上った。

なお同会では既報のあと、一月の新年会を新晃商事の白石俊一氏とレジヤック㈱の細井久平氏の幹事で、四月例会を㈱東亜自動電機製作所の大塚登氏と西永商会の西永嘉孝氏の幹事で、それぞれ大阪で開催しており、来たる八月例会は京都で開かれることになっている。

第3金曜会6月例会

事務所移転

三栄通商㈱＝神戸市葺合区八幡通四の一の三十八、東洋ビル、☎（〇七八）二三一―四八六一。田中一彦社長。

ヒロシマ・オートベンダー＝広島市高陽町翠光台一の九十二、☎（〇八二八四）二―二四八〇。

訂正

第74号三めんのASL関係記事で、板橋善弘（㈱阪神サンブックス）とあるのは「（㈱ダイソー）」の間違いでした。

第75号三めんのJOU関係記事で、ワールドリース㈱の野間アピロスとあるのは「㈱ワイドレジャーの野間アピロス」の間違いでした。

つつしんでお詫び申し上げます。

告

白男川修作（もと㈱アムコ、ダックス貿易㈱の社長）は、われわれに甚大な被害を与えて目下逃亡中ですが、所在等ご存知の方は下記まで是非ご連絡下さい。

あつみ電業社　長尾　勝彦
柳　商　会　柳下　喬
野崎商事㈱　野崎　義弘
㈱ツ　ム　ラ　津村三百次

品質重視で注目!!
クウォリティ

エスコ貿易・新製品発表会

㈱エスコ貿易（本社＝東京都港区三田三の五の十六、☎四五五―六五一一、中山隼雄社長）は六月二十四日、東京プリンスホテルのマグノリアホールにて「新製品発表会」を開催、同社が輸入した欧米のニューマシンほか話題の新製品が揃えられ、反響を呼んだ。

これは同社の新社屋落成を記念して開かれたもので、任天堂レジャーシステム㈱、㈱タイトー、セガ社、㈱ナムコなど多数のメーカーも協賛出展して、新製品が展示されたため、輸入機と合せると、かなり目新しい機械が展示されたことになる。それらをリストアップすると――、

㈱エスコ貿易・輸入品＝クレーンゲーム機「ジャンクヤード」、TVドライブゲーム機「カーボロ」、TVガンゲーム機「バズーカ」、ボクシングの「パンチボール」。1Pフリッパー「ザ・サーティース」、4Pフリッパー「イーブル・ニーブル」、国産メダルゲーム機「ルゴー」。

㈱タイトー＝新ブロッキングゲーム機「ハッスル」、新しくなった「ジャンケンピエロII」、TVガンゲーム機「ミサイルX」、TVドライブゲーム機「ロードチャンピオン」、四人用TVドライブゲーム機「フィスコ四〇〇」。

㈱セガ・エンタープライゼス＝TVガンゲーム機「ボンバー」、ブロッキングゲーム機「クラッシュコース」、ガンゲーム機「シェリフ」、多人数用クレーン「グループ・スキルディガ」。

㈱ナムコ＝二人用ガンゲーム機「シュータウェイ」、ブロッキングゲーム機「ブロッケード」、ブレイキングゲーム機の「ブレイクアウト」、アタリ社のTVドライブゲーム機「ナイトドライバー」。

任天堂レジャーシステム㈱＝ガンゲーム機「バトル・シャーク」、水を使った「ファンシーボール」、ユニークな「タッチ・アンド・ゴー」、メダルゲーム機「EVRベースボール」。

㈱関西精機製作所＝ガンゲーム機「キャプテンシルバー」。マックス・ブラザーズ＝風営スロット「ジェミニ」。レジャック㈱＝新版の1Pメダルゲーム機「ピカデリーサーカス」「ガッツマン」「ピカロット」。オリエンタル興業㈱＝小型乗物機「チックタック」。㈱ジャトレ＝カラオケ「ジャトレ一三〇〇」。㈱ワイプ＝メダルゲーム機「スピン・エース」。その他、「プロトタイプ」、「ベースボール」、「スネークチャーマー」、「トレジャーハント」、「スピンエース」、「ルースター」、アレンジボールなど。

会場にて。上の写真は左から、中村氏（ナムコ社長）、コーゼン氏（セガ社 社長）、中山氏（エスコ社長）、ブラウ氏（セガ副社長）、露原氏（セガ社・部長）。

タイミングよく工夫されたAM展に

会場は展示場とレセプションの場を隣合せにしたもので、比較的ゆったりした会場となったが、それでも大勢の人でかなり混み合ったのは、タイミングよくニューマシンが集中したためと見られている。

とくにオペレーターの注目を集めたのは、同社輸入もののゲーム機のほか、任天堂の新製品三点、ナムコのシュータウェイ、タイトーのハッスル、マックスのジェミニ、新しいピカデリーシリーズ、というところ。先ほどの大手メーカー新製品発表会も影響しているようだ。

上には含めなかった同社直輸入ものには、写真を引伸す「ジャイアント・ポスターマシン」や涼しげな飾り物「噴水」もあり、同社としては欧米の人気ある機種を厳選して直輸入するほか、国産品についても強い供給力を持っていることを、大いにアッピールした。

話題のフレムリン社「ハッスル」は、タイトーから近日発売。

バリー社から「イーブル・ニーブル」と楽しめる「30S」

オオトモ物産
東京に進出

㈱大知物産は次のとおり東京に進出した。

㈱東京オオモト＝東京都新宿区西新宿六―二十四―十九、ミナーレ脇山ビル、☎三四八―五六六一。皆吉直文社長。

注目の「サンテラス日吉」

今後のモデルケースに
セガ社初のSCゲームを見る

このところ、スーパーマーケットなど、ショッピング・センターでのロケーション運営は当業界にとって大き[illegible]野を占めてきているが、これは[illegible]ナーの持つ集客力が[illegible]側に認められてきたこと[illegible]商[illegible]の関係が以前と比べ[illegible]内[illegible]の展開が容易になってきた[illegible]オペレーターにとって大[illegible]力ある存在となってきたため[illegible]である。

さて、㈱セガ・エ[illegible]ス（本社＝東京都大田区羽田一－二－十二、☎七四二－三一七一、D・ローゼン社長）では、このほど同社としては初めてショッピング・センター内ロケーションの本格的運営に乗り出した。

同社が本格的運営を始めたのは、六月十七日オープンした、ショッピング・センター、ユニーのチェーン店「サンテラス日吉」。

住宅地に隣接しているこの店は、一階が「ユニー」、二階が七十の専門店街、そして三階が駐車場と遊戯場という、ニューファミリーに焦点をあわせた店作りである。各階にはそれぞれ名称がつけられ、〝カントリーフロア〟と名付けられた三階の冒険広場とプレイテラスを同社が運営する。

屋内の二百三十平方㍍のプレイテラスには、十六台のメダルゲーム機を含む、約七十台のゲーム機を、そして屋外の百六十五平方㍍にはテントを張り、乗物機約二十台を設置している。また、この店の最大の特徴でもあり、目玉商品にもなっているのは、人工芝を敷きつめ、本格的な木造りのアスレチック七台を設置した、三百三十平方㍍の冒険広場である。アスレチック施設は、子供の体格にあわせて、実際のものより小型化した特別注文の傑作ぞろい。

この冒険広場に約千五百万円を投入し、しかも万一の事故を考えての保険加入など、もっとも力を入れているこの施設を無料解放することについて、同社の営業本部、西関東地区本部部長の西岡満氏は、「無料施設を作ることは、地元に貢献するというオーナー側の強い要望であり、お客さまあってのゲーム屋だという、わが社の営業方針でもあります。

損得ぬきだと言えば嘘になりますが、楽しさと明るさを売るという私達の仕事が理解され、少しでも誠意が伝われば、決して無駄な投資ではありません」と語る。

夏には出店などの催しを行ない、客足の遠のく冬には、乗物機を室内に設置するなど、季節にあったロケーション展開を目下研究中とは、同店を直接担当する横浜第三、第四営業所所長の増井精氏。

同社がSC（ショッピングセンター）進出の計画を持ったのは、約一年前。若者を対象とした繁華街の同社ロケーションが頭打ちの状態にある昨今、その打開策であり、新しい方向性として、今後は家族対象の、息の長いゲーム場作りを考える必要性から、新しい開拓地としてSCが選ばれた。

「わが社は本来メーカーであるがただ機械を作り、売るだけのメーカーであってはならない。オペレーターの立場を理解するために、一つの実験場として今回のSC進出に踏み切った」と、同社の販売第三部部長の篠原達志氏は語っている。

テナント契約を結び、総額五千五百万円を投入したこのロケーションの月間売上目標は五百万円で、約一年間で採算が合うだろうと同社ではみている。ともあれ第一歩を踏み出した同社にとってこのロケーションの成否が、今後のゲーム機業界のあり方を左右する大きな要因となろう。

ムカデ、クジャクなど、同社自慢の本格的木製アスレチックには、晴れるのが待ちきれないワンパクたちが、小雨の中でチャレンジ。

約70台のゲーム機に、子供も大人も夢中で遊んでいる屋内の「プレイランド」

テントを張った屋外の乗物コーナー。写真上は西岡部長㊨と増井所長㊧。

メダルゲームの底流

特別連載
第29回

一心生

五月三日の新聞に、昭和五十一年度の申告所得の高額者が報じられていた。いわゆる長者番付である。朝日新聞では、東京都内の、税務署別、および高順位別、職種別の表を掲載していた。ここ数年の番付の特色として、不動産売買による高額所得者が上位に名を連ねていたが、今年のそれにはその傾向は見られない。私が特に注目した点は、都内第一位の上原正吉氏の十六億九千万円である。上原氏は参議院議員であり、大正製薬会長である。同氏の所得は、国会議員の中でもずば抜けて最高位であり、一昨年の所得も、十億七千万円と記録されている。同氏の高所得は、この数字を見るだけでも、一時的なものではなく極めて安定したもののようであるが、ただ、氏の所得の数字に驚いているのではない。同じく都内第四位に上原昭二氏がランクされている。所得は六億三千五百万円で、一昨年は三億九千万円と記録されている。大正製薬の社長である。

このお二人の所得を合計すれば、昨年は二十三億円強であり、一昨年は十五億円弱であり、二年度の合計は、なんと三十八億円に達する。二十三億円という所得はあまりに桁外れでピンとこないが、年収五百万円のサラリーマンに換算すれば、四百五十人分以上ということになり、いかにすごいかということがよくわかる。このように、一つの企業から二人以上の長者が出ているところは、東京では前記の大正製薬の外に、第三位のブリヂストン会長、石橋幹一郎氏の六億四千万円と同社相談役の故石橋正二郎氏の二億二千万円の合計八億六千万円。ならびに第六位の鹿島建設会長、鹿島卯女氏の四億三千万円と同社副社長、鹿島昭一氏の二億八千万円の合計七億二千万円というのが目につく。このように一つの企業から二人も長者が出るというのは大変なことである。また全国的に数字が集計されれば、さらに目立つ傾向も出て来ると思う。恒例のこの長者番付は、私達庶民にはただため息の出るにすぎない記事ではある。わが国の税制が累進課税のために、実質的にどれほどこれらのかたがたの手元に残るかはよくわからないけれど、結構なことである。いずれ私達の業界からも、この長者番付に名を連ねる方が出られるものと思う。楽しみである。

ゲーム機械の存在は

前回、私達業界の数字の連系について考えた。機械の代価、機械、およびゲーム場の売上高の三つの数字についてである。そしてこの三つの数字の相互の関連性は、他の一般産業に比し、私達の場合は不連続であり、特異である点を指摘した。それは現象的な事実として、メーカーが売り出す機械の値段と、オペレーターのその機械からの売上高が必らずしも直結していないということであった。機械の値段が高いものが、必らずしも売上高が高いということではないという矛盾である。そこから斬界の数字の妥当性が混とんとなるのである。従って現実の数字を良しとして受け容れ、不条理なままに放置し、科学的分析のメスを加えない――ということになる。

冷静に考えてみると、私達の業界には、二つの商品構成があることがわかる。すなわち、その一つはゲーム機械であり、他の一つはゲームである。商品としてのゲーム機械は物流としてメーカーからオペレーターにまで流れ、消費者としてのユーザーは外ならぬオペレーターである。この図式は、物流商品の流通経路から見れば、その時点で完結している。一方、商品であるゲームは、先ほどの物流とは隔絶し、その商品の製造者はオペレーターであり、消費者やユーザーは一般大衆である。つまり、オペレーターは一方では消費者であり、他方ではメーカーであるという特性を有している。この点が他の一般産業界との差異、特質である。消費者であり、かつメーカーであるオペレーターの存在が斬界の特徴である。先述したゲーム機の価格と、ゲーム機の売上高とが直結しない論拠は実はこの点に集約されるのである。

消費者でありまた生産者でもあるオペレーターにとって、ゲーム機械はいかなる存在であろうか。この点については、ゲーム機械は自動機械である、という話がしばしばなされてきた。機械をそこに置きさえすれば、即そのまま機械が自ら商売をしてくれる便利なものだというのである。だからオペレーターは機械を買いこみ、商売になりそうな場所にそれを置いてまわり、日が経てば集金をしてまわり、時折故障すればそれを直すという簡単な役目だと受けとられている。この論だと、オペレーターは単に機械の為す商売の補助者にすぎないことになる。なるほどゲーム機械はその出発点ではこのような発想のもとに作られたものかも知れない。理想とする思想はそのようなものであったかも知れない。しかし、この論の是非に立ち至れば、そのまま正しいというわけにはゆかない。確かにアメリカの出発点での思想はこうしたものであったふうに感じられるが、二十世紀後半に立ち至り、レジャーが産業化される今日、生活必需品的な効用のない、感覚商品であるゲームを販売する商人は、少なくとも主体的には、機械の単なる補助者であることは、あり得ようはずがない。

従来、機械が商売を完結するものという認識にあった頃は、ゲーム機械の売上高は、唯一、その置かれた場所の是非に左右されるのみで、いかんともし難い現実としてただ金庫に入った金のみがすべてであった。その結果、ありのままの機械と場所に対し、この機械は良いとか、あの場所はよいという評価を下して、それ以上決して発展することがなかった。それは結果として機械が良かった、場所が悪かったという消極的な評価にすぎない。そしてその売上高と機械の購入価格との突き合わせの結果、高いとか、安いとかいう審判を下すのである。

しかし、ここ数年の間に、業界の形態にも変化が見られ、オペレーターを始めとして、業種の専業化が進行してきた。この業界の変化に対応して当然のことながら、このゲーム機械の営業に対する認識は、大いに変化してきた。

前項で私達の業界の市場展開は、縦割りにすすめられてきた点を私は前掲した。[illegible]として、各業種が（例えばメーカー、ディーラー、オペレーターが）、独自に専業形態で展開するまでに成熟しておらず、一方でオペレーションを実施しながら、他方では機械を売り、あるいは機械を作るというふうに、業界自体を拡大する手法に頼りながら発展せざるを得ない状況にあった点を示唆したものである。専業形態では成り立ち得ない体質であった。この体質は、現在必ずしも払拭しきれたか否かは別として、メダルゲームが一つのオペレーション方式として新登場し、定着した昨今、少なくともオペレーターは専業業種として成り立ち得ることが実証されて来たとみなせる。この時点で初めて、業界は横割りの業種態勢に移行し得る可能性が確立され、いわば一つの産業界としての基礎が成り立った。今日、スーパーマーケットやショッピングセンターにおける大型アーケードゲーム場のオペレーション、あるいは街角の駄菓子屋の店頭ロケーション営業の台頭は、いわばこうした業界の専業営業形態の一つの多様化の現われとみてよい。それはオペレーションレベルで、単独に営業態勢が成立することの例証なのであろう。

縦割りの業容にあった時代には、自ら機械を作り、自ら機械を使うという形態であるから、機械のコストと、オペレーションの売上との関連は自らの問題として表面化していない。専業化、多様化が進むにつれ、初めてこれらの相関関係は新たな矛盾として顕在化してきた。

コストと売上の関係

機械のコストと売上の関係は、機械のユーザーであり、一方で大衆に販売するオペレーターがその要である。メーカーは機械の製作コストから販売コストを算き出し、オペレーターは使用することで得られる売上に応じて機械の値段の是非をうんぬんする。この限りでは両者の見解は噛み合わない必然にある。互いに主張する論拠の基

12面に続きます

盤が違うからである。すなわちメーカーは、作るのにこれだけかかったから値段はこうなると主張し、オペレーターは、これだけしか売上が上がらないからこの値段は高いというふうである。

依然としてこう論して来れば、ますますこれらの数値の妥当性は混とんとして来る。どこに基準を設けるべきかわからない。オペレーターは安い機械で売上の上るものが欲しいし、メーカーは、オペレーターが合理的に運営することで収益を上げて、よりすぐれた高い機械も使って欲しいと望む。平行線のように見える。

いかに論しようと、結論は最終的にオペレーター自身の問題というところに行きつくのではなかろうか。オペレーションが専業化の独立した形態で成立する昨今、評価するのは彼ら自身なのである。

同一機械が同じ価格であっても、安くもあり高くもあるという現象が起る。その機械を用いて、オペレーターがいかに営業しいかなる売上を得るかという点は、各オペレーターによりまちまちであり、またオペレーター自身の問題であるからである。この点は、同一の機械を使用して、あるオペレーターは一ヵ月に十万円売上が得られ、また、別なオペレーターは三万円しか得られないという現象を指すものである。その差異は機械に起因するのではないし、またメーカーの問われる責任でもない。オペレーターが設置した場所が望ましくなかったか、あるいは十万円得られるほどの営業努力をしなかったかの差異であろう。

こうした現実的なインカムの絶対量の差異のほかに、もう一つの問題がある。それは、果たして三万円しか売上が得られなかったオペレーターが、売上が悪いと感じ、十万円売上げたオペレーターが充分に満足しているかという点である。各オペレーターが、経済的にみて、十万円で満足しない場合もあるし、三万円で満足する場合もあるのではなかろうか。この点は、うがった見方になるかも知れないが、各オペレーターが、いかなる経済状況にあるかによって、必らずしも売上げた絶対金額がそのまま判断の論拠にならない場合もあるからである。例えばロケーションによって、ロケーションオーナーと売上げ歩合契約を結んで営業しているオペレーターは、五万円の売上げの四十%をオーナーに払えば、手取りは三万円となる。ところが、二十%しかロケーションに払わないオペレーターにとっては、四万円の売上でも手取りは三万二千円となり有利となる。この差異はメーカーの責任でも機械のせいでもない。この差異は絶対的数値ではなく、オペレーターがいかなる運営状況にその機械をおいているかによって変化する相対的な、あるいは側面的な現象である。

また、こうした実質的な手取り額の差異（つまり同じ売上でも歩合契約の歩率の相違により、この差異は生ずるわけだが）とは別に、経営状態そのものの相違に伴なう受け取り方の相違もある。この点は、その企業の経営状態、例えば月々の経費がどの程度かかるかとか、従業員が何人いるか、一店あたりの設置機械台数がどの程度か、自己資本比率はどうか、店舗所在地はどうか、などなどといったふうにその企業の収入と支出のバランスによって、その一台のゲーム機の売上が良い、あるいは悪いというように評価されるのである。

支出の少ない企業にとっては少ない売上でも満足できるし、逆に支出の多い企業には一台の売上げも余計必要になってくる。もちろん、機械一台当りの売上高は少ないより多いに越したことはないわけだが、以上の点を整理すれば、およそ次のとおりではなかろうか。すなわち——、

一、機械そのものの出来の良否で売上高が相違する。いわゆる良い機械、悪い機械という分別で、この点は大いにメーカーの負担すべき分野であろう。良い機械はどこのロケーションでも相対的に好成績を得られるし、駄作はその道である。

二、設置ロケーションの良否で売上高は相違する。客の多い場所、少ない場所で売上は同じ機械でも当然なことに変化する。

三、どのような環境のもとでその機械が稼動しているか。すなわち、機械の所有者がロケーションオーナーなのか、オーナーなのか、オペレーターとは歩率契約なのか、家賃を払ってロケーションを借りているのか、だとすればどういう条件か。つまり、売上額の絶対値がそのまま収入とならない場合には、多いにオペレーターの売上高に対する受け取り方は変化する。

四、機械の所有者の経営内容はどうか。

五、機械の所有者の管理に対する営業努力はどうか。故障のまま放置していないだろうかとか、売上が上がるはずなのに機械を好条件に整備していないとか、客が来るように集客努力をしているか、といった点が売上高の相違に直結する。

六、前項と同種であるが、積極的に運営方法を研究し、より売上が上がるように機械を改善、工夫して使用しているかどうか。

一般的には、メーカーから機械が出て来た時点で、その機械は完成している、つまりそれ以上改善すること、その余地はないものというふうにとらえられがちである。それは例えばゲーム料金の設定にしても、メーカーが決めて当初発売してきたら、そのままなんの疑問も抱かずに使っているのが当り前と思われている。もちろん、そのまま使えばよいものも多いし、いじくりまわす余地のないものもあろう。しかし機械は、その使われる場所、利用される客層によって必らずしも完成、というように固定して考える必要はないのではないか。むしろ自分の店に合わせ客層に合わせて手直しをすべきではなかろうか。売上は、こうした配慮を加え、実施することでいささかなりとも変化が出て来るはずであろう。

良識と節操をもって

これまで極めて大ざっぱに、機械の売上高の考え方について、それらは多くの場合、オペレーター自身の問題ではないかと述べて来たつもりだ。その論理的な裏付けは、メーカーによって作られた機械は、物流商品としてオペレーターの所に最終的に到達し、その商品機能は完了し、オペレーターは新たなゲームという抽象商品を、ゲーム機械を媒介に一般大衆を対象として生産している、という二重構造に起因しているからに外ならない。その結果、売上高の妥当性は、その企業にとっての妥当性であり、各企業によって各々相違するべき性質のものである。一口にきめつけることは不可能なようである。

しかし、現象的には元手も取り戻せないような不良なる機械もあるし、昨今重要な問題になってクローズアップされている、ロケーションの歩率問題のように、各企業間の妥当線の格差みたいな矛盾が存在するのも事実である。また〝成り立たないから〟という理由で、違法営業とか、近隣の地域社会から反発を受けるという形で、自己の妥当値を確保しようという方向性は明らかに誤まりである。そこにはおのずと良識と節操がなくてはいけない。なぜなら、社会的存続理由には、こうした点は不可欠であり、必要最少限の資格条件だからである。背に腹は替えられないとか、生き残るためには汚れても仕方ないなどというへ理屈は、自らの仕事を冒涜することであり、人間として自分を恥かしめていることになりはすまいか。生き方の問題、思想の問題として今一度自省してみたいものである。

【この項了。以下つづく】

東京・浅草のまき

新・ゲーム場ガイド

第10回

データ（順不同）

浅草ベガス　台東区浅草２－10－１、☎844－9746、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎742－3171）

タイエー・ミモランド浅草店　台東区浅草２－９－12、☎843－5097、本社＝㈱タイトー（☎264－8611）

カジノゲーム・ラクベガス　台東区浅草２－６－７、楽天地ボウル内、☎844－9830、本社＝㈱フジ・リース（☎728－4651）

ゲームセンター・カジノ　台東区浅草２－25－５、☎841－7651、本社＝㈱岡本商事（☎875－7651）

浅草ベガスと細川支配人

東京は交通網が発達していると言われているが、さにあらず。ここ〝浅草〟は、四十五年前後の都電廃止以来、以前より交通の便が悪くなったと言っても、決して言いすぎではないだろう。そのせいもあってか、一昔前まで下町人情あふれ、にぎやかさを誇っていた町も昨今はさびれる一方。しかしながら、大みそかから正月にかけての浅草観音へのもうで客、三社祭りなどの見物客、そして最近増えている下町情緒に浸ろうという人達の押しかける日曜、祝日だけは、昔ながらの姿を、わずかながらとりもどす。

平日との人出の差が異常に大きいだけに、平日のゲーム場としても、まさに閑古鳥が鳴いている状況からは逃れることはできない。〝旧ロック映画街〟はその名のとおり、ロック座をはじめ映画館がずらり並んだ通りで、ゲーム場は「浅草ベガス」、「タイエー・ミモランド浅草店」、「カジノゲーム ラクベガス」の三店がここに集中しているわけだが、やはり大入りだとは言い難い。

カジノゲーム・ラクベガス㊤とゲームセンター・カジノ㊦

この界隈では老舗の、「カジノゲーム・ラクベガス」は約百二十坪のフロアに、メダルゲーム機を含む約百三十台のゲーム機を設置。ゲーム場としてはかなり大きく、設置台数も多いだけに、故障した機械を放置しっぱなしにならないよう注意し、常時十余人で管理にあたっている。

地下一階と一階の二フロアを持つ、「浅草ベガス」は、一階がアーケードゲームのみ。そして地下一階のメダルゲームコーナーへの階段や入口など要所要所に、十八歳未満の入場制限をはっきり明記した好感の持てる店である。地下のメダルゲームコーナーをオープンしたのは四十九年暮れ。その二、三年前から一階だけは営業していたが、やはり最大の悩みは、平日との売り上げの差だと言う。

「一日の客数は五十人ぐらいでしょう。常連客を大切にするのは、どこの店でも同じでしょうが、このあたりは平日に来られるのが常連客しかいませんので、特に慎重に接客して、お客様の心をつかむ必要があります」と、同店支配人の細川靖夫氏は、その苦心談を語る。

少し離れた商店街の中にある「ゲームセンター・カジノ」は、テーブルものとメダルゲーム専門。この商店街と映画街との、ほぼ中間地点にある「花屋敷遊園地」は、各種パノラマ館などで浅草の風物詩を伝え、町なかの手軽な遊園地として付近の住人に親しまれている。下町情緒はもうここにしか残っていないのかもしれない。

タイエー・ミモランド

新・ゲーム場ガイド既報分は次のとおり

②大阪・キタ	第68号（３月15日）
③東京・有楽町	第69号（４月１日）
③東京・新宿	第70号（４月15日）
④札幌・すすき野	第71号（５月１日）
⑥神戸・三宮	第72号（５月15日）
⑦京都・河原町	第73号（６月１日）
⑧名古屋・駅前	第74号（６月15日）
⑨名古屋・サカエ	第75号（７月１日）

話題のマシン

タイトー

続々と欧米製フリッパー

改良された「フライング・フォートレス」も

欧米製のフリッパー、「ムスタング」、「ビッグ・ヒット」、「スーパーソニック」の三機種が、㈱タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二―五―三、☎二六四―八六一一、M・コーガン社長）から発表された。

ゴットリーブ社製の二人用フリッパー「ムスタング」は、二倍と四倍のボーナス得点付きで、六万点まで上がるという、スリルに富んだゲームが楽しめる。

またA・B・Cのロールオーバーで二倍のボーナス得点になり、キックアウトホールでボーナスの得点が三倍になる。すべてのドロップ・ターゲットにボールがあたり、A・B・Cのロールオーバーの上をボールが通ると、スペシャルの得点となる。定価六十四万円。

同じくゴットリーブ社製フリッパー「ビッグ・ヒット」は、一人用。ボール・シューターがセンターについており、ボタンを押すとボールがはじき出される。十個のドロップ・ターゲットには、それぞれ一塁打、二塁打、三塁打があり、得点は二倍にも三倍にもなり、左右二つのバリターゲットで、ヒットとホームランの得点になる。ホームランの合計得点でもスペシャルの得点になる。

通常の得点を競いあうだけでなく、野球と同じルールで、何人のランナーが帰ってきたか、の二種類の得点表示と遊び方で、二倍のおもしろさがある。四個のフリッパーで、ボールはプレイフィールドいっぱいに走りまわり、迫力も満点。定価五十七万円。

「スーパーソニック」は、イタリア・ザッカリア社製の一人用。

ターゲットとロールオーバーで、矢印がパリからニューヨークまで点灯して行き、ニューヨークに達すると上部のスペシャルホールが点灯し、この時、ボールが入ると五十万点の得点になり、ボーナスボールが一個出る。スーパーソニックのターゲットとロールオーバーで、S・U・P・E・R・S・O・N・I・Cの文字が一字ずつ点灯し、得点も五万点ずつ上がるなど、盛りだくさんのボーナス得点がある。定価五十一万円。

また同社の「フライング・フォートレス」の改訂版、「フライング・フォートレス・ツー」も新発売された。

これは、遊び方は同じ、爆撃機で地上の建物を爆破しながら、上空の敵機も攻撃するという、バラエティに富んだもの。改良された点は、地上の建造物が、何種類も変化に富んだ型になったこと。そして白一色だった画を少し黒色にして、変化をつけている。ゲーム料金百円で、定価六十九万円。

ムスタング

ビッグ・ヒット

スーパーソニック

フライング・フォートレス・ツー

業界のニュース、製品のニュース、会社の異動……あらゆるニュースは、まず本紙編集部（☎06・314・0309）へ

メダルころがし型 ファミリーボールⅡ

ニュー三徳ボウル製作所

㈱ニュー三徳ボール製作所（本社＝福岡県宗像郡福間町字北原四九七四―一、☎〇九四〇四―二―四五一五、占部従道社長）から発売されている「ファミリーボールⅡ」。

ゲーム料金は十円で、投入すると左上のスタート口よりボールが出る。ハンドルをうまく操作してバーを左右に動かし、上のバーから下のバーへと次々にボールをころがしていく。左下のゴールにボールを入れると景品が出る。ただし途中に数カ所穴があるので、落とさないようにボールをころがしていかなければならない。簡単そうで、ちょっとむずかしい、スリルのあるゲーム。

定価十四万八千円。

ファミリーボールⅡ

話題のマシン

変化に富む立体映像

待望のガンゲーム「バンク・ロバーズ」　関西精機

発売が待たれていた㈱関西精機製作所（本社＝京都市右京区西京極豆田町三、☎〇七五―三一一―九二四五、古川謙三社長）の「バンク・ロバーズ」が、七月下旬頃にいよいよ発売されることとなった。

製品が完成してから発売されるまで、約半年間たっているわけだが、これは▽マークが認可されるのに、半年間という日数がかかったせいで、この間、海外へは次々と輸出され好評を博している。

これはガンスモークについで、立体映像ホログラムを使用しており、迫力ある立体像がリアルな動きをみせ、銀行と街並みのミニチュア・ステージも立体感を高める。

銀行や家の窓から男女のギャングが早射ちをいどみ、銀行のゲートにいるギャングはマシンガンを射ってくる。人質をたてにこもるギャングなど、九つの的が、それぞれ違った動きをする。すばやく左右に身を移すかとおもえば、突然思いがけない場所にあらわれたり、四人に分身したりなど、たいへん変化に富んでいる。命中するとリアルな動きでギャングは倒れ、上部に得点が表示される。五十点得点すると再ゲームだが、これは調整可能。ゲーム料金は百円で約一分間。

定価五十三万円。

バンク・ロバーズ

本格派のクレー射撃

スピードとコースが毎回変化の「シュータウェイ」

本格的銃を使ったクレーシューティングゲーム「シュータウェイ」が㈱ナムコ（本社＝東京都大田区多摩川二―八―五、☎七五九―一三一一、中村雅哉社長）から八月中旬発売予定である。

美しい森と空の風景の映し出されている電照式スクリーンに、毎回コースを変え、徐々にスピードを上げながらクレーが飛ぶ。クレーは自動的に飛び出すので、銃をかまえて次々と狙いをさだめて撃っていく。得点はクレーのスピードが上がるにつれ、四十点から七十点まで上っていく。

プロボタンを押すことによって、スピードを上げることができるので、初心者から上級者までが充分に満足できる。今までの最高得点が記録されて挑戦意欲をかきたて、また二人でゲームをする場合には、レディランプで順番を知らせるなど、細かい配慮もなされている。

十六発で一定得点を越えるとゲーム延長で、さらに十発撃つことができる。ズッシリと手応えのある銃や、鋭い発射音など本物の迫力が味わえる。なお、スクリーンを変えて、雰囲気の違った景色にすることも可能。奥行きは、二・七五㍍から五㍍まで調整できるので、狭い場所でも設置できる。色はオレンジと白の二種類で、店のディスプレイとしても役立つ。

定価百三十二万円。

シュータウェイ

時速三百キロのカーレース 迫力のゼットマシン

潮産業

とかく問題が多い、と言われる潮産業㈱（本社＝東京都板橋区中丸町九―一、☎九七四―四三三一、小笠原二男社長）のドライブゲーム機「ゼットマシン」。

発売以来、「F―1」（㈱ナムコ製）」のコピーだと、もっぱらうわさの絶えないこの機械は、時速三百㌔の本物そっくりのスピード感が出ている。ハンドル、アクセル、ブレーキの操作で、スピードを上げながら対抗車を追い抜いていくわけだがスピードが増すほどに得点も上がっていく。ハンドル操作を誤ったり、ブレーキミスをひきおこしたりすると、衝撃的な事故シーンが映る。

本物そっくりのエンジン音やブレーキ音が、ますます迫力を増す。定価不明。

ゼットマシン

前号（第75号）の、㈱エスコ貿易の製品紹介記事中において、「パンチ・ボール」の定価は「百十五万円」、「スーパー・フォトマシン」のポスターの大きさは、「二十インチ×二十四インチ」の誤りでした。おわびして訂正します。　編集部

話題のマシン

（第71号～第75号）

スーパー・ダイス
サイコロの目の合計をあてる、電光点滅型。ゲーム料金は10円カメダル、または百円で10回の3ウェイ方式。CMOS使用で、定価30万円。【ウコー】No.74

ユーエフ・オー
メダルころがし型とパチンコ型のゲーム機をミックス。玉を次々と上へ運び、最後に大きくバネではじいて当りの穴へ。定価13万4千円。【ウコー】No.74

ピカデリー・サーキット
並んだ数字に電光が走り、止まったところと選んだものが同じなら、メダルが払い戻される。定価26万円。【日本ベンディング】No.74

ニュー・パーソナルタイプ
EVRレースの1人用。白と茶色のしゃれたデザインに一新。メダル投入後にゲームがスタートして、機械の消耗を防ぐ。定価135万円。【任天堂レ】No.72

ビッグショー
コンピューター内蔵の超人型メダルゲーム機。スロットマシンの遊び方をアレンジして、「ゲームショップ・アップル」用に開発された。【大和東映】No.71

スプリンター
電光点滅型で、スタートボタンを押すとゲーム開始。電光が止まった所にデジタル表示された数字があればOK。定価30万円。【三共】No.75

キング・ゴリラ
キング・コングが素材の電光点滅型ゲーム。1カ所に2枚まで投入可能で、最高払い出し枚数は24枚。定価28万円。【東宝商事】No.74

ラッタッタ・カスタム
ボックス型でブルーのキャビネット。ランプが点灯し、止まった時の数と選んだものが同じならあたり。定価18万円。【JOB】No.74

ホームラン・キング
上部の振り子の動きにタイミングをあわせて、ハンドルで10円玉を打ち上げる。下のホームランの穴に入ると記念メダル。定価13万6千円。【大洋産業】No.74

ジャック・ロット
スロットマシンと類似したキャビネットの、1人用TVトランプゲーム。ブラック・ジャックとスーパーカードゲーム。定価61万円。【データイースト】No.75

ミニ・マスタイプ
EVRレースの第四弾。ディスペンサー1つが1人用で、組み合わせが自由。4人用が標準で定価290万円。ディスペンサー1台は41万円。【任天堂レ】No.75

ルゴー
ロートレック風の絵を配した、ルーレットのメダルゲーム機。英語の呼び込みとダイナミックな回転音が臨場感を上げる。定価185万円。【エスコ貿易】No.73

キング・オブ・キングス
ルーレットが手軽に楽しめるメダルゲーム機。ブルーのキャビネットも豪華に、定価380万円（8人用）。ディスペンサー1台50万円。【ユニバーサル】No.73

ハイポイント・ABC
電光点滅型で、運番をあてる遊び。ペイアウトせずに、ネクストゲームに進むと、さらに大きなチャンスが現われる。定価不明。【パプコ】No.72

ロータリー・キング
1から6までの数字が点滅し、電光がとまるところを予想する遊び。過去8ゲームのデータが表示されている。定価41万円。【関西企業】No.72

スーパー・フォトマシン
20㌢×24㌢のポスター大の写真を作り出す。ポラロイドを使用、暗室は不用で、大きさは机大。米国製で定価360万円。【エスコ貿易】No.75

パンチ・ボール
力いっぱいボールをなぐってパンチ力をためす、ゲーム機のスタンダード型。イルミネーションも美しい、イタリア製。定価115万円。【エスコ貿易】No.75

子供テレビ劇場
前面のパネル、フィルム、音楽テープの交換がワンタッチでできるのが大きな特徴。画面と音楽は迫力満点。定価28万円。【日本娯楽機】No.72

チック・タック
ハト時計の下のブランコが振り子のように動く。時計のハトは"ポッ・ポー"と鳴き、デザインも明るく、かわいい。定価48万円。【オリエンタル】No.75

ユーフォー
宇宙を飛び回るユーフォーの動きを、らせん状の運動で画期的に表現。4色のライト点滅と音響効果も人気の1人用。定価98万円。【東洋娯楽機】No.71

ジェミニ
国産初のスロットマシン型、風俗営業認定機種。ドラムを回し、決められた絵柄の組み合わせでメダルが払い出される。定価[illegible]万円。【マックス】No.75

総目録 No.2

本誌No.71～No.75の、"話題のマシン"でとりあげたゲームマシン、AMマシンの総目録です（今年度第1回総目録はNo.71に掲載ずみ）。フリッパー、TVゲーム、メダルゲームなど機種別に分類し、それぞれ掲載順に配列しました。社名（略称）のうしろの番号は、掲載紙の号数。

フォーチュン
スペイン・リセル社製の1人用フリッパー。トランプをアレンジしたカラフルなデザインと、独特の音が魅力。定価52万円。【タイトー】No.71

ムーン・フライト
イタリア・ザッカリア社製の1Pフリッパー。通常の再ゲームと5個の文字を点灯させての再ゲームと、二種類の楽しさ。定価50万円。【タイトー】No.71

スカイ・ラバー
1人用CPUフリッパー。盤面中央で揺れる気球にボールが入ると、ボールは上へ運ばれ高得点に。定価61万円。【セガ社】No.71

バズーカ
バズーカ砲で標的を爆破する1人用TV戦闘ゲーム。ただし救急車とタンカを運ぶ人を撃つと減点。米国PSE社製。定価85万円。【エスコ貿易】No.73

カーポロ
車でボールをころがし、自分のゴールへ入れる。1人から4人まで遊べる米国エクセディ社製TVゲーム。定価220万円。【エスコ貿易】No.73

スクラッチ
画面上の四層の壁にラケットで打ち返したボールをあて、壊してゆくゲーム。ラケットの大きさがゲーム中に変化する。定価55万円。【ユニバーサル】No.72

ミコシ
CPUフリッパーの2人用。左右2台のミコシが揺れ、キックアウトにボールが入ると、ボールはミコシの間を行ったり来たり。定価66万円。【セガ社】No.74

ザ・サーティース
スペイン・プレイマティック社製の1Pフリッパー。バックガラスのスロットマシンのリールが動く、画期的なおもしろさ。定価52万円。【エスコ貿易】No.73

ソーラー・シティ
ゴットリーブ社製の2Pフリッパー。プレイフィールド上部と右側のターゲットを4つのフリッパーを駆使して倒す。定価62万円。【タイトー】No.72

ジャンクヤード
2つのレバーで起重機を動かし、車をスクラップ工場まで運ぶ、米国アメリコイン社製の1人用。スーパーカーの景品付き。定価59万円。【エスコ貿易】No.73

プロ・ホッケー
ハンドル操作で人形を動かし、スティックでボールを打ち合う。2人用ゲーム機。シンプルなメカで故障も少ない。定価38万5千円。【こまや製作所】No.71

ブラック・ホール
上方の宇宙船から発射されたボールを、下方の宇宙船に誘導。宇宙空間に待ちうけるブラックホール（落し穴）に要注意。定価26万円。【セガ社】No.71

ボンバー
爆撃機から爆弾を投下し、敵の要塞都市を破壊する遊びで、敵機が攻撃し、地上からも高射砲弾が飛んでくる1P戦闘ゲーム。定価69万5千円。【セガ社】No.73

ナイト・ドライバー
夜のサーキットをつっ走る、米国アタリ社製1人用ドライブゲーム。変化に富んだ三コースで初級から上級まで楽しめる。定価98万円。【ナムコ】No.73

スプリントII
12コースのなかから好きなコースを選んでチャレンジ。1人でも2人でも遊べる、米国アタリ社製。定価115万円。【ナムコ】No.73

ブルー・インパルス'77
電光点滅型ゲーム機でスロットマシンの絵柄を採用したカラフルな盤面。メダルは1カ所に3枚まで投入可能。定価35万円。【日本ベンディング】No.74

ピカロット
遊び方などすべて「ガッツマン」と同じ。星の絵柄が九回点灯すると、記念メダルが出る。メルヘンタッチのデザイン。定価35万円。【レジャック】No.72

ガッツマン
ピカデリーシリーズの利点を採り入れた機械。三つの絵柄の組み合わせかたで当たりになる。スポーツマンのデザインである。定価35万円。【レジャック】No.72

ワールド・サッカー
盤面も明るく、豪華なスタンド型に改良。ハンドルでボールをはじき、バスケットで受けとめると景品が出る。定価18万円。【さとみ】No.75

ジャンボ・パンチ
パチンコ型ゲームで、盤面も改良されて新登場。2台分の盤面が1つになったジャンボなマシンで景品付き。定価32万円。【三共】No.75

ICBM
「タイム80」がユニークに変身。誰でも手軽に楽しめるパチンコ型。二連式の押し出し装置で2倍の景品ストックが可能。定価24万円。【ユニバーサル】No.74

海外の話題

国際化したアミューズメントニュース

MOVIE HUT

ムービー・ハット社のマンガ映画館、「ムービー・ハット」。ハリウッド製作のカラー・フィルムを使用して、米国内のSCなどで好評とのこと。幅150cm、奥行60cm。

ベストフリッパー

米国の業界誌「プレイメーター」で発表!!

最近、フリッパー全般に対する評価が急激に高まっているが、ここでは従来のそれぞれの機械に対する評価としてとりあげたい。

毎年、数多くの新製品がさまざまなメーカーから出されているけれども、それらフリッパーの良しあしは一朝一夕ではわからないことが多く、長い間の経験とカンで機械の良しあしが決まるようだ。たとえば、アメリカのゲームマシンの専門家たちはベスト・ピンボールを次のように挙げている。

まず、ロジャー・シャープ氏。フリッパーの名人で、近く「ピンボールブック」という本を出版する。彼のメーカー別、年代別（一九七五年以降は含んでいない）のリストによると――、

一九七〇年代
シカゴコイン社＝「リピエラ」「トップ・テン」
バリー社＝「ハイディール」「ボンボヤージュ」「エアー・エース」、ゴットリーブ社＝「フリーフォール」「ゴールド・ストライク」「ジャックイン・ザ・ボックス」「ビッグ・インディアン」「アウター・スペース」、ウィリアムズ社＝「トラベル・タイム」「ディーラーズ・チョイス」「スーパースター」。

WILLIAMS社製 TRAVEL TIME

一九六〇年代
シカゴコイン社＝「フラフラ」、バリー社＝「サファリ」「バザー」、ゴットリーブ社＝「カウボーク」「ハーディー・ガディー」「ハート・アンド・スペード」、ウィリアムズ社＝「マジック・タウン」「スマート・セット」「ホットライン」。

一九六〇年以前
ジェニングス社＝「フリッカー」、ロック・オーラ社＝「ワールドシリーズ」、ダバル社＝「シカゴ・エクスプレス」。

次にサウス・ダコタ州のJ・マック・ディストリビューターズ社の社長ジョン・トルカノ氏によれば、バリー社の「ウィザード」「バリーフー」「ビーチクラブ」、ゴットリーブ社の「ラック・ア・ボール」、ウィリアムズ社の「8ボール」がベスト5に挙げられた。

ノース・カロライナ州のブラディ・ディストリビューティング社の社長ジョン・ブラディ氏はベスト10を選んだ。ゴットリーブ社の「シェリフ」「オービット」、バリー社の「ボウ・アンド・アロー」「ウィザード」「ループ・ザ・ループ」「ファイアーボール」「キャプテン・ファンタスティック」、ウィリアムズ社の「ピータイム」「ハニー」「スペース・ミッション」。

最後にニューオリンズ、ノウベルティ社の社長、ルイス・ボースベルグ氏は次の十四種を選んだ。ゴットリーブ社の「ハンプティ・ダンプティ」「ジャック・イン・ザ・ボックス」「ジャングル」「キング・ロック」「シェリフ」「オービット」、バリー社の「キャプテン・ファンタスティック」「チャンプ」「ボウ・アンドアロー」、ウィリアムズ社の「スペース・ミッション」「ストラト・フライト」「8ボール」「ジュビリー」。

ゲームコーナー併設 ピザ食堂に進出

アタリ社

TVゲーム機のメーカー、アタリ社が軽食部門にも進出を始めた。

六月十二日、カリフォルニア州サンホセにアタリ社直営の「ピザ・タイム・シアター」をオープンしたのを皮切りに、今後この種のロケを増やし、チェーン化していく計画だと総支配人のランドラム氏は語っている。

五千平方フィートの広さをもつ、この「ピザ・タイム・シアター」の中央には約三十台のTVゲーム機、フリッパー、フースボール、エアーホッケー等のゲーム機が置かれ、その周囲にコンピューター制御された軽食コーナーが取り囲んでおり、ここでピザやサンドイッチが売られる。

ここのゲーム機はもちろん硬貨を使用して遊べるのだが、ピザをいつも食べに来る人や、誕生日など記念日に来た人に、渡されるメダルを使用して遊ぶことができる。

アメリカでは年々外食の傾向が高まっており、一九八〇年には二回に一回は食事は外でされる、という予測もあり、ランドラム氏によれば「アタリ社が軽食部門に進出するのは論理的必然である」ということである。

暑中お見舞い申し上げます

（50音順）

アイリー関東株式会社
代表取締役　笹岡紘一
〒288 千葉県成田市不動ヶ丘二一五七—一
電話 〇四七六（二二）三一二二

有限会社　朝日交商
代表取締役　長尾毅一
〒653 神戸市長田区御船通三—一—二二
電話 〇七八（六四一）〇四〇〇

エース自動機株式会社
代表取締役　村上公伯
〒154 東京都世田谷区野沢二—二〇—一
電話 〇三（四一〇）〇五二五

株式会社　エスコ貿易
代表取締役　中山隼雄
〒108 東京都港区三田三—五—一六
電話 〇三(四五五)六五一一

株式会社　大阪甲陽堂
代表取締役　原田陽
〒537 大阪市東成区東中本二—一五—一七
電話 〇六　（九七二）　一〇四五

大阪パシフィックベンディング株式会社
代表取締役　井上和郎
〒530 大阪市北区金屋町一—二三
電話 〇六（三五二）七九七一

カシマジューク商事株式会社
代表取締役　小林東起
〒314 茨城県鹿島郡鹿島町港ケ丘二—五
電話 〇二九九八（二）六五三五

加藤鈑金工業
代表者　加藤繁一
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一—一二—一一
電話 〇七二六　（三五）一八八六

株式会社　カワクス
代表取締役　川楠俊太郎
〒577 大阪府東大阪市稲田一四一四
電話 〇六(七四五)三五〇〇

関西カクタス株式会社
常務取締役　池田龍太郎
〒530 大阪市北区高垣町二二番地フキヤビル
電話 〇六　（三一二）　四五五二一

株式会社　関西企業
代表取締役　松元哲士
〒561 大阪府豊中市名神口三—九—一 タイヨービル
電話 〇六（三三三）〇三三三

関西ジューク株式会社
代表取締役　藤田直美
〒657 神戸市灘区灘南通一—一—三
電話 〇七八(八八二)　三九一九

株式会社　関西トレード
代表取締役　福井敏
〒670 兵庫県姫路市北今宿一九四 ヒメジビジネスビル
電話 〇七九二(九七)八二二六

キクチハンドメイズ工業株式会社
代表取締役　菊池賢一郎
〒547 大阪市平野区加美正覚寺四—七—二〇
電話 〇六（七九一）四五六一

株式会社　岐阜遊園
代表取締役　石川昭雄
〒504 岐阜県各務原市蘇原瑞雲町一—十四
電話 〇五八三(八二)三〇三五

暑中お見舞い申し上げます

＊この名刺広告は次号に続きます。

キング商会
代表者　八川源次郎
〒545 大阪市阿倍野区阪南町五—十七—二六　雅昌苑一〇二号
電話 〇六（六二四）一四四七

甲陽産業株式会社
代表取締役　八木博
〒553 大阪市福島区鷺洲二—一二—一二
電話 〇六（四五一）五九九四

有限会社　こまや製作所
代表取締役　田中弘
〒658 神戸市東灘区魚崎西町四—二—三五
電話 〇七八（八一一）　三六六一

サービス・ゲームス
代表取締役　森武司
〒652 神戸市兵庫区入江通三—一—二七
電話 〇七八（六七一）一九〇三

株式会社　三共
代表取締役　伊東芳雄
〒112 東京都文京区後楽二—四—五
電話 〇三（八一一）五八八八

株式会社　三友商事
代表取締役　川原隆則
〒816 福岡県春日市大字小倉一九四
電話 〇九二(五七二)七四二四

有限会社　サンヨー興業
代表取締役　金島健
〒435 浜松市篠ヶ瀬町五二五—六
電話 〇五三四(二一)四八六二

三洋電機電装機器株式会社
代表取締役　後藤清一
〒550 大阪市西区土佐堀通四—六一
電話 〇六(四四三)五一四一

株式会社　ジャトレ
代表取締役　竹内清一
〒102 東京都千代田区平河町一—四—三 平河町伏見ビル
電話 〇三　（二三〇）〇六七一

株式会社　セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長　D・ローゼン
〒144 東京都大田区羽田一—二—十二
電話 〇三（七四二）三一七一

瀬戸内特機株式会社
代表取締役　高田政明
〒721 広島県福山市手城町一—三—一
電話 〇八四九(三一)二九二二

株式会社　総商
代表取締役　木村雅三
〒470-12 豊田市枡塚西町北小畔六七—一
電話 〇五六五(二一)三九二一

株式会社　ダイソー
取締役社長　板橋善弘
〒537 大阪市東成区中道三—三—十一
電話 〇六（九七四）七一六一

株式会社　タイトー
常務取締役　中西昭雄
〒102 東京都千代田区平河町二—五—三
電話 〇三（二六四）　八六一一

株式会社　太陽自動機
代表取締役　宮坂芳男
〒110 東京都台東区東上野四—二五—一七
電話 〇三（八四一）五三七一

株式会社　ダイワ貿易
代表取締役　田中亀雄
〒070 旭川市四条通六丁目左三号
電話 〇一六六(六一)七〇八三

有限会社　タツミ娯楽
代表取締役　入江昭造
〒321-14 栃木県日光市下鉢石町八四〇
電話 〇二八八(三)三三五五

玉福産業株式会社
代表取締役　橋本頼松
〒612 京都市伏見区津知橋町三七二—八
電話 〇七五（六二二）七三二一

有限会社　千葉エンタープライズ
代表取締役　渡辺国雄
〒276 千葉県八千代市八千代台西五—一—四
電話 〇四七四(八五)三二三七

株式会社　ツムラ
代表取締役　津村三百次
〒536 大阪市城東区諏訪二—七—三
電話 〇六（九六九）三五三一

全機種共通仕様

▽全高/1,450mm　横巾/580mm
奥行/300mm　重さ/45〜50kg
仕様電力/75W

'スーパーカーレース,ゲーム登場。

新発売

日本を直撃!!
今、話題のスーパーカー
ビッグマシーンがついに
やってきた。
本日15日より，発売!!

中央，カウンタックに点灯する都度，
世界のスーパーカー100種類(カラープレート)
別途サービスにペイアウトします。

①レギュラーゲーム
②ネキストゲーム
③スリーゾーンゲーム
※最高ペイアウト240枚。

新発売

Lamborghini

追加ゲーム，スーパーカーにアタック……
カラープレートがもらえる楽しさアップ。

世界のスーパーカーメーカー,マーク合せ
絵柄が合えばペイアウトします。
この時，中央スーパーカーに点灯すれば，
カラーチャンス，(3色の車)を選定。
登録〜スタート色が合えば,スーパーカー
のカラープレート100種類が,サービス
にペイアウトされます。
最高ペイアウト120枚。

●発売元
株式会社日本ベンディング
大阪府池田市八王寺町1丁目1-21番地
〒563　TEL 0727(52)1980〈代表〉

●関東地区代理店
株式会社シュアーリース
東京都渋谷区本町6-16-2
〒151 ☎03(378)6125〜8

●九州地区代理店
株式会社カムロ
福岡市博多区住吉4丁目29
〒812 ☎092(472)0438

'77年,航空技術の枠を結集したマシン。

抜群の人気 Piccadilly Circuit

《機構》
◎上の星にワンスモアーチャンス付，追加登録も出来ます。
◎ネキストゲームでおもしろさ倍増します。
◎ノーパンク装置。

メタルが少なくなれば，自動的に設置店に報知するシステムを追加してあります。
◎最高ペイアウト120枚。
◎この機械には，物品税が課税されております。

思わずたちどまるショッキングブルー。さわやかな興奮が通りすぎます。

近日衝撃のテレビゲーム発売予定。

●関西地区代理店
株式会社カワクス
東大阪市稲田1414番地
〒577 ☎06(745)3500

甲陽産業株式会社
大阪市福島区鷺洲2丁目12-21
〒553 ☎06(451)5994

株式会社チェスト
大阪市東淀川区山口町3-6-1
〒533 ☎06(323)3788(代)

◎当社はゲームマシンのオリジナルをモットーに日夜努力致しております。
◎他社,模造品の中には粗悪品が出回っておりますのでご注意下さい。
◎なお当機は娯楽遊戯機なので娯楽用のみにお使い下さい。

じょうぶで働きもの しかも 気がやさしい…ウコーのテーマです

故障を知らない しかも 高収益を約束する

仲間が ウコー から続々登場!

ユニバース32

宇宙 THE UNIVERSE

ルーレットタイプをしのぐ売上しかも低価格

挑戦ゲーム32

遊び方……1ゲーム30円まで投入

1. 10円又はメダルを投入してスタートボタンを押すと円板が回転します。次にストップボタンを押して絵を合わせると2枚～4枚ペイアウトしますが、さらに4枚～8枚と挑戦したい場合はUPのボタンを押すと再挑戦できます。(但し、次に絵がそろわないと外れで配当が0になります。)
2. 挑戦(UP)していけば最高32枚までペイアウトします。

特徴 ① ルーレットタイプのように機械まかせから脱皮し、自分の技術が加えられる。
② 当り外れのときの電子音がユニークである。

仕様:消費電力30W 50/60Hz 使用メダル26φ

寸法 高さ84cm×巾60cm×奥行22cm 重量24kg

ブラックパンサー

遊び方―1ゲーム10円

1. 10円を投入すると玉が1ケ出ます。
2. バネで玉を打ち上げて当りのコーナーへ入ればおまけが出ます。

※リプレーコースに入れば再ゲーム。
※外れコースに入ればゲームオーバー

ユー・エフ・オー(UFO)

遊び方―1ゲーム10円

1. 10円玉を投入すると玉が1個出ます。
2. バネで左右に打上げ、最後にチューリップに入ると当りで、おまけが出ます。

特徴

※当りのチェッカー(チューリップ)が変化に富んでいる。
※新幹線型ゲームとパチンコの遊びを組合せた、ワイドなマシンです。

☆お支払い、お値段、何でも気軽に御相談下さい。…資料送ります。
☆業者の方、ローン販売も可。
☆対人、盗難、破損、火災に関しては保険会社とタイアップしてあります。手続からいっさいを当社で行います。(但し任意です。)

本社	東京都中央区日本橋浜町2－8－6	☎(03)668－8656代 669－5422代
関西支社	大阪市西区西本町3－1－46 第5奥内ビル5F	☎(06)531－8673代
北海道支社	札幌市中央区北七条西16丁目	☎(011)643－5491代
四国支社	松山市朝生田611朝野ビル	☎(0899)33－2835
九州支社	福岡市博多区博多駅東2－5－28 地産三博ビル	☎(092)441－0010・0012
工場	埼玉県川口市赤井206	☎(0482)84－9380
営業所	旭川☎(0166)25－1961	釧路☎(0154)42－6248

TV21

ジャトレから近日発売!!

ゲーム業界ひさびさの大ヒット商品

TV21 スロットマシン型

紛らわしいコピー商品について

本商品TV21は「米国A1サプライ社」が開発し、日本では㈱ジャトレのみが同社にロイヤルティを支払って国内生産を許可されている世界的な商品です。コピー商品・類似商品が出回わるとの噂もありますが、当社はA1サプライ社より、企業防衛上権益保護の断固たる処置を委託されておりますので、ユーザーの皆様にはこの旨あらかじめお知らせ申し上げ、あらぬご迷惑がかからぬよう、くれぐれもご留意お願い申し上げるものです。

〒102 東京都千代田区平河町1－4－3 平河町伏見ビル
☎03(230)0671(代表)

● 代理店募集(全国各地区)

新製品 オーケストラ

JATRE 1300 登場

JSシリーズ曲目リスト(80曲)

記号	1チャンネル	2チャンネル	3チャンネル	4チャンネル
JS2001	酒は涙か溜息か	湖畔の宿	王将	妻恋道中
JS2002	赤城の子守唄	悲しい酒	柔	アンコ椿は恋の花
JS2003	無法松の一生	リンゴ追分	夜空	知りたくないの
JS2004	湯の町エレジー	目ン無い千鳥	おんなの宿	明治一代女
JS2005	再会	俺は淋しいんだ	カスマプゲ	黒の舟唄
JS2006	君恋し	誰よりも君を愛す	有楽町で逢いましょう	ベッドで煙草を吸わないで
JS2007	東京ナイトクラブ	[illegible]	いつでも夢を	おまえに
JS2008	[illegible]	[illegible]	[illegible]	好きだった
JS2009	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]瀬ブルース
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

カラオケならジャトレ
◎録音がカセット式に
◎ワイヤレスマイク使用可能

業界随一を自負(ステレオ伴奏テープ)
ジャトレ・ミュージックパック
320曲(昭和52年度中に600曲完成予定)

- 素人でも歌えるキーに編曲(当社特製)
- 平均10～22人のフルバンド演奏はプロも大満足
- コロムビア、ビクター、アポロン、ユピテル等超一流メーカーが当社のために責任制作

JYシリーズ200曲
(歌謡曲、ナツメロ フォーク、軍歌)

JSシリーズ80曲
(当社自慢のシリーズ 湯の町エレジー、有楽町で逢いましょう…レコード各社専属楽曲をガッチリカバー)

標準セット価格

Aタイプ(280曲) ¥450,000－
Bタイプ(200曲) ¥396,000－

付属品

〒102 東京都千代田区平河町1－4－3 平河町伏見ビル
☎ 03(230)0671(代表)

Gemini

日本で初めてのスロットマシン型

風営認定機種の

ジェミニ

3 MEDAL 5 LINE

Plus BONUS GAME

7 7 7 ………… 15

BAR BAR BAR ………… 15

（ベル）（ベル）（ベル）/BAR ……… 15

………10

……… 8

……… 5

……… 2

ラッキー賞（ジャックポット）

上記の柄がライン上に並ぶと、15枚のメダル払出しとともに、4回のボーナスゲームができます。1回のボーナスゲームは、ドラムを回しストップランプが点灯後、1リールごとにメダルを投入して、ストップさせます。そのとき、各リールの柄の中にJACの文字の柄がセンターラインの上に出た場合は、さらに15枚のメダルが払出されます。1回のボーナスゲームで、3回ともJACが当ることもあります。また1回のゲーム終了後、リールウインドーに通常の当りが出れば、その当り枚数も払出されます。

MAX' BROS.

(株)マックスブラザーズ
〒544 大阪市生野区巽北2丁目5番31号
TEL. (06) 752-4775(代)
ジェミニ事業部

フランチャイズシステムの地区代理店を現在募集中です

高性能のピカデリーサーカスがまったく新しくなりました。 新発売

NEW PICCADILLY CIRCUS

ピエロの良さとピカデリーの良さがミックスされ、より改良されました。
夏期の入替にぜひ、御利用下さい。

□仕　　様

全　　高………1,415mm
全　　巾…………500mm
奥　　行…………240mm
重　　量………… 44kg
使用電力………… 75W

□通産省電器用品型式認可番号

〒91－　8953
〒91－　9774
〒91－11085
〒91－11723
〒91－14129

□意匠登録

No.52－8710
No.52－8711

□商標登録

No.52－15181～
No.52－15184

本社／大阪市淀川区西中島5丁目11番10号（新大阪丸善ビル9F）
TEL (06) 305－1331番（代表）　〒532

連続SF ⑫

希望（のぞみ）の島

―宇宙同時革命の結果―

有田佐市

シグマは、機会をみてベータに合体し、ベータにとり憑いている浅間神社の《神》を検分するつもりで、その機会を狙っている。

というのは、宇宙新世紀人同士で合体をすることの必要条件としては、両者の意見が、意志が一致しなければならないのであった。

この場合、シグマは、最初、軽く、ジャヴを出すように、さりげなく、ベータに合体しようとして、失敗したのだ。

ベータに頑として、斥（しりぞ）けられてしまった。

〈そうか、ベータの奴は内部に、浅間神社の《神》という厄介な異物を抱えこんでしまっているのだから、仕様ないことかもしれない〉

〈でも、一体どうすればよいのだ〉

〈あの浅間神社の《神》が油断をして、一瞬、無意識な状態になるのを待つより仕方あるまい〉

ベータの内部では、浅間神社の《神》が、異常に不快な圧力を感じていた。

シグマが、軽く合体を試みる度に、浅間神社の《神》は、強く、五、六度にわたって、ベータの内壁におしつけられてしまい、顔を顰めた。

かくてはならじと、この《神》は、後家の踏ん張りにも似た、踏ん張りを、満身に力をこめて、みせたのである。

耐えられないのはベータである、急に内圧が高まり、目を白黒さすことさえ不可能なほどであった。

シグマは、

「分った。大丈夫だ」

と、白眼を剥いてしまったベータに、素早く、ウインクをして、合図を送る。

〈さて、どうしたものか。

丁度、あれだな、海中で大きな貝を獲る時の要領で臨まなければ駄目だな。

鮑なんか、一度目に失敗してしまうと、あの大きな吸着盤で、岩に必死になって、獅噛（しがみ）ついてしまうので容易に獲れなくなってしまう。

最初に、間違わずに、岩と吸着盤の間に、金梃子を差し入れさえすればすんなり獲ることが出来るのだが。

失敗した場合には、気長に、貝が再度安閑とした気分になるまで、じっと待つしか、他に良い方法はない。

ここは、一番、浅間神社の《神》と、根競べをしなければなるまい〉

シグマとこの《神》が根競べをしている間に、地球星は、数百回、太陽星のまわりを回転してしまう。

嚏のせいで

ベータとシグマが、エヴェレストの頂上の寒さに縮みあがり、富士山頂へと難を避けてやってきた時、季節は盛夏であった。

それが忽ち、秋になる。

‖もう秋か。――それにしても何故に永遠に同じ太陽を惜むのか、俺達は神の光の発見に身を委（ゆだ）ねてゐるのではないか――季節の上に死滅する人人からは遠く離れて。

‖ A. Rimbaud

ランボーのことを気懸りにしている間に、冬、春、夏、秋、冬と季節が数十回変り、シグマは眩暈を感じた。

根競べでは、どうも、浅間神社の《神》の方に分がありそうな気配である。

シグマは、ベータとの合体に先立って、この《神》との合体をしてやろうと戦術戦略を転向さした。

この《神》との合体も、結果としては失敗だったのだが、束の間、シグマは、この《神》の内部を通過することには成功した。

シグマは、擦れ違いざま、この《神》の内部を垣間（かいま）見ることが出来た。

浅間神社の《神》は嚏（くしゃみ）をしたことを、頻りに、悔んでいた。

〈嚏さえしなければ、そう容易く、俺の存在に気づかれることはなかったのに、とんでもないどじをふんでしまった〉

〈嚏には、よくよく注意しなけりゃならないな、どうも敵さんは、俺が無意識になる瞬間を待ち望んでいる節があるのだが、嚏をやれば、どうしても嚏に精一杯という感じで、意識が空白になる瞬間が生じやすい。

だが、といって、他に注意を集中しながら、嚏をしても、嚏をしたという浄化作用（カタルシス）がないから、カタルシスを感じるまで嚏は続くかもしれないな、どうにもこうにも困ったことになったな。

嚏ひとつ自由に出来ないとはな。

嚏ひとつ価千金だものな〉

シグマは、浅間神社の《神》の弱点が、嚏にあることを、体得した。

では、嚏をして頂いてその瞬間に、ベータに、合体して、浅間神社の《神》をとっちめてやろう。

時はめぐり

再度、シグマは戦術戦略の転向をはかる。

当時、ヤポンではこれが流行していた。

政治については云うに及ばず、野球についてまでそうであった。

《裏の裏》がそうである。

――2―0から、思いきって、胸元の直球で攻めて三振をとってしまいましたね。

《裏の裏》というヤツですね。

流石の女王も、呆気にとられていましたね。

真逆とおもったのでしょうね。

ここは、一球、外角低めに変化球で遊ぶのが定石ですから、きびきびしていて気持がいいピッチングをしましたね。

益山ですか。大したもんです。

百年に一度出るか出ないかの大投手ですね。

え、益山ではなくて、小俣というのですか――

――でも、あれですな、女王も、後、一本の本塁打で、千本の世界新記録になるのに、この五年間、全然、本塁打を打っていないのですな――

〈如何にすれば、浅間神社の《神》に、嚏をして頂けるか〉

とシグマが思案している間に、忽ち、五年が過ぎた。

（次号につづく）

namco

プロ感覚！アダルトのガンゲーム。

SHOOT AWAY

シュータウェイ………

　ゲームマシンになくてはならないものにガンゲームがあります。
　ナムコ「シュターウェイ」は、本格的銃を使ったクレーシューティングゲーム、ズッシリとした手応え、射撃音、ボディデザインはアダルトをも満足させるものです。又、北欧の風景そのままの抜けるような空のブルーと美しい森を生かした電照式スクリーン、これらはアイキャッチと共にお店のディスプレイとしても空間を生々と変化させます。
　今迄のゲームマシンのイメージを一変させたアダルト感覚あふれるゲームマシン、ナムコ「シュータウェイ」。

● 色はオレンジのほか、清楚なホワイトもあります。

● 奥行は2.75m～5mまで自由に調整できます。

総得点
　グーンと大きく見やすくなりました。

レディランプ
　左右に2つ、2人でプレーの時、交互に点灯。一目で撃つ順番がわかります。

得点
　次に出てくるクレーの得点、40点から70点迄、クレーのスピードとともに上っていきます。

プロクラス
　ガッツな人の為のプロクラス。プロボタンを押して、速いスピード、高い得点にチャレンジ。

スマートなFRP製ボディー

エクステンドプレイ
　16発で一定得点を越えるとゲーム延長。あと10発撃てます。

ハイスコアー
　最高得点を記録。これによって一層挑戦意欲をかきたてます。

ゲームオーバー

画面が変えられる

　スクリーンを変えて、雰囲気の違った景色にする事もできます。

本物そっくりのガン

　本物の部品を多数使用、ズッシリとした手応え、迫力はまさに一級品。鋭い発射音も本物の味わい。

● エキサイティングなゲーム内容

　二連銃で狙い撃つクレーは、一回一回コースを変え、徐々にスピードも上っていきます。冷静な判断と敏速な操作が要求されるアダルトのガンゲーム。それでも、もの足りないガッツな人にはプロボタンが用意されています。より速いクレーとより高い得点が目指せ、限界に挑戦する満足感が得られます。

● 抜群の売り上げ

　設置と同時に、銃を奪い合う程の盛況さ、日曜 200ゲーム、平日でも 100ゲームを越す売り上げ、しかも、その記録も現在、更新し続けています。

● 故障が少ない

　ＩＣ、ＬＳＩを多数使用、その為故障が少く、万一の故障の場合修理が簡単にできるよう設計されています。

● お店での大会が開けます。

　互いの挑戦意欲をかきたてるナムコ「シュータウェイ」は、お店での大会にピッタリ。クラス分け、景品等お店のアイディアを盛り込んで企画されてはいかがですか？

「遊び」をクリエイトする

株式会社 ナムコ
本　　社　〒146東京都大田区多摩川2-8-5
TEL03(759)2311(大代)
大阪事務所　〒556大阪市浪速区新川3-630-3
南大阪ビル402号室
TEL06(649)5311(代)